

 XBOX 360®

XBOX
LIVE®



MANUAL DE
INSTRUCCIONES

Buka
Entertainment
publishing

TARGET
GAMES

505
GAMES



ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

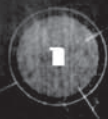
Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

EL MUNDO DEL JUEGO	2
LA INVASIÓN	2
LA BATALLA DE MOSCÚ.....	3
CONTROLES	4
EL PERSONAJE	6
MOVIMIENTO	6
ARMAS Y COMBATE.....	6
INTERACTUAR CON EL MUNDO.....	7
USAR Y DESARROLLAR MUTACIONES	7
ENEMIGOS	11
HUMANOS.....	11
EL ENJAMBRE.....	12
TIPOS DE ALIENÍGENAS CONOCIDOS.....	13
MENÚ DEL JUEGO	17
MENÚ PRINCIPAL	17
MENÚ DE GUARDADO	17
OPCIONES DEL JUEGO.....	17
MENÚ DEL JUEGO	17
CONEXIÓN CON Xbox LIVE	18
CONECTANDO	18
CONTROL PARENTAL.....	18
CRÉDITOS	19
NOTAS	23
GARANTÍA Y ASISTENCIA	25



EL MUNDO DEL JUEGO

LA INVASIÓN

Lo llamamos "guerra", pero de hecho no es nada más que un caótico y fútil intento de los gobiernos mundiales para detener la inevitable invasión: un acto desesperado y suicida para intentar expulsar a los xenomorfos de nuestro planeta.

Se sabe que el impacto inicial fue en las Islas Británicas. El ataque de "El Enjambre" fue rápido y brutal. A las 10 en punto de la mañana del 12 de diciembre de 2008, Londres fue completamente destruido y los primeros obeliscos alienígenas ya podían verse flotando sobre sus ruinas, emitiendo extraños rayos azules desde sus vértices.

Estados Unidos tuvo que rechazar la solicitud de ayuda de Gran Bretaña, ya que a las 14:30 (horario de la Costa Oeste), las naves de "El Enjambre" atacaron Nueva York, Los Ángeles, Chicago y Houston.

El siguiente objetivo de "El Enjambre" fue Europa, cuyos habitantes presenciaron, horrorizados, cómo la mayor catástrofe de la historia sucedía ante sus propios ojos. A las 4 de la madrugada todos los satélites dejaron de funcionar (y perdimos contacto con el Endeavour y con la estación espacial Alfa).

Rusia fue atacada a las 15:45, una hora antes que la República Popular de China. Los chinos no se lo pensaron mucho y lanzaron una bomba nuclear en la parte occidental del país donde, al parecer, una de las gigantescas naves alienígenas había aterrizado. Dos horas después, los invasores aniquilaron completamente Pekín y Hong Kong. La costa este de China se convirtió en una montaña de ruinas humeantes.

En la mañana del 17 de diciembre se emitió el último discurso del gobierno ruso a sus ciudadanos. La locución del presidente duró un minuto y medio, más o menos, hasta que la comunicación se interrumpió repentinamente.

Así fue como el 18 de diciembre se convirtió en la fecha del colapso total de las instituciones sociales mundiales. Los ejércitos organizados dejaron de existir. Los gobiernos fueron destruidos. Dejó de haber comunicaciones entre los países y las ciudades. La civilización humana, tal y como la conocíamos, fue aplastada en 6 días.

A mediados de 2009, los invasores realizaron una serie de operaciones contra los insurgentes y destruyeron la mayoría de las fuerzas armadas humanas restantes. Parece que algunas unidades militares consiguieron golpear a los alienígenas con fuerza.

Durante los dos años siguientes, la humanidad luchó por la supervivencia. Los invasores parecieron abandonar los ataques a gran escala, ya que no había nada que se interpusiera en su camino. Por otra parte, durante estos años se produjeron numerosos avistamientos de extrañas criaturas humanoides, cuya naturaleza y propósito siguen sin estar claros. Lo más probable es que estas criaturas fueran el resultado de experimentos fallidos realizados por los invasores sobre humanos, o quizá eran prototipos genéticos de las monstruosidades que más adelante se adaptaron a la vida en la Tierra.

LA BATALLA DE MOSCÚ

Su primera oleada barrió literalmente nuestras defensas. Nada más empezar, soltaron "Gigantes" (unas enormes criaturas blindadas contra las que nuestros tanques no tuvieron ninguna posibilidad).

Se nos dio la orden de lanzar ataques nucleares tácticos para rechazar al enemigo. Como resultado, la mayor parte de la ciudad fue destruida y el aire quedó contaminado por el veneno y la radiación, pero ni siquiera eso detuvo a los invasores.

Sus objetivos principales eran los lugares con mayor población humana. Estos lugares quedaron rápidamente aislados mediante "escudos de energía", una especie de campos eléctricos que no podían ser atravesados por el cuerpo humano, pero que dejaban pasar a los alienígenas sin problemas. Actualmente llamamos a estas estructuras "perímetros". Pronto empezaron a aparecer rayos de luz sobre los edificios más altos de los perímetros. Su propósito sigue siendo desconocido.

Los supervivientes tuvieron que ocultarse bajo tierra para huir de la radiación y para esconderse de los alienígenas. Allí conseguimos montar nuestras primeras bases y hospitales de campaña. Desde entonces, intentamos evitar volver a la superficie.

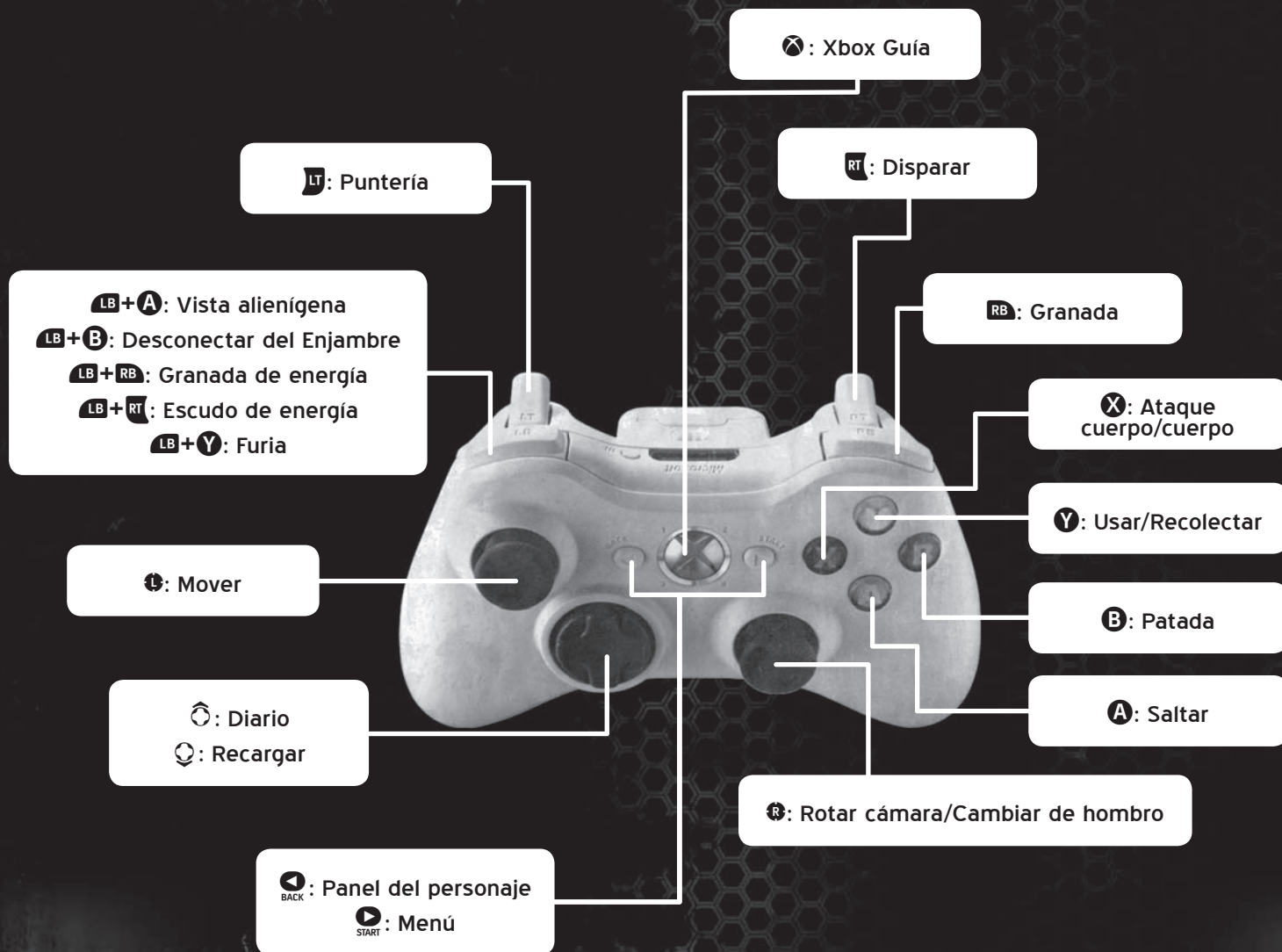
Ahora hemos establecido una gran base de operaciones. La llamamos "La Base" o "El Laboratorio". Allí trabajamos en la creación de un antídoto capaz de evitar y, posiblemente, de invertir los cambios que las incubadoras causan en la personalidad humana.

Extraído de «Informe de la invasión xenomorfa»

Teniente Grigoryev N.

Archivos de Moscú, año 2012

CONTROLES



EL PERSONAJE



MOVIMIENTO

Para mover al personaje, usa el stick izquierdo.

El botón A hace que el personaje salte y el stick derecho mueve la cámara.

Puedes ver la salud y la energía restantes en la esquina superior izquierda de la pantalla.



ARMAS Y COMBATE

Para mover al personaje, usa el stick izquierdo.

El botón A hace que el personaje salte y el stick derecho mueve la cámara. Puedes ver la salud y la energía restantes en la esquina superior izquierda de la pantalla. Armas y combate

En el juego hay combates tanto a distancia como cuerpo a cuerpo. El arma seleccionada actualmente y su munición se muestran en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Para atacar a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, mira hacia él y pulsa el botón de ataque (X). Si pulsas el botón una vez, lanzarás un único ataque; si lo pulsas varias veces, tu personaje ejecutará un combo. Es conveniente pelear mediante combos, ya que cada impacto consecutivo causa más daño que el anterior. Mientras luches cuerpo a cuerpo podrás usar el stick izquierdo para controlar la dirección de los ataques. Usa el stick izquierdo para girar a tu personaje y poder golpear a varios enemigos con un único ataque.

Recuerda que puedes dar una patada a un adversario y apartarlo de ti mediante el botón Y.

Para el combate a larga distancia necesitarás un arma de fuego. Pulsa LB para apuntar. Se mostrará un punto de mira en la pantalla para ayudarte a apuntar y a distinguir los objetivos. El color blanco del punto de mira indica que no hay ningún objetivo ante ti. Un punto de mira rojo indica que estás apuntando a un enemigo. Si el punto de mira es verde, estás apuntando a un aliado y no podrás disparar.

Puedes presionar rápidamente RT para lanzar un disparo o mantenerlo para disparar en ráfagas. Para disparar un arma de fuego se necesita munición y, cuando se agote, tendrás que recargar el arma. Para ello, pulsa abajo en el mando de dirección.

Cada arma de fuego tiene un disparo alternativo que se activa con LT. Aparte de las armas cuerpo a cuerpo y de las de fuego, tu personaje también puede usar granadas. Para lanzar una granada, pulsa RB. Tu personaje siempre lanzará las granadas hacia delante y con la misma fuerza. Para cambiar el ángulo del lanzamiento, usa el stick izquierdo.



INTERACTUAR CON EL MUNDO

Aunque Moscú ha quedado completamente destruido por los alienígenas, algunos dispositivos y mecanismos siguen funcionando. Además, los alienígenas han empezado a crear infraestructuras propias, que cubren las estructuras humanas con una biomasa especial.

Tu personaje puede interactuar con algunos de los dispositivos y objetos alienígenas. Cuando estés cerca de un objeto con el que puedas interactuar, se mostrarán un consejo y la descripción de una acción posible. Para interactuar con un objeto, pulsa Y. Para interactuar con algunos objetos tendrás que pulsar y soltar el botón de interacción, mientras que con otros objetos tendrás que mantener el botón pulsado durante un tiempo. Todo esto se indicará en los consejos.



USAR Y DESARROLLAR MUTACIONES

Tu personaje tiene la capacidad de absorber el código genético de los enemigos derrotados e incluso de adoptar sus características. El cuerpo del alienígena queda destruido en el proceso, y tu personaje recibe varios genes nuevos y un aumento de energía.

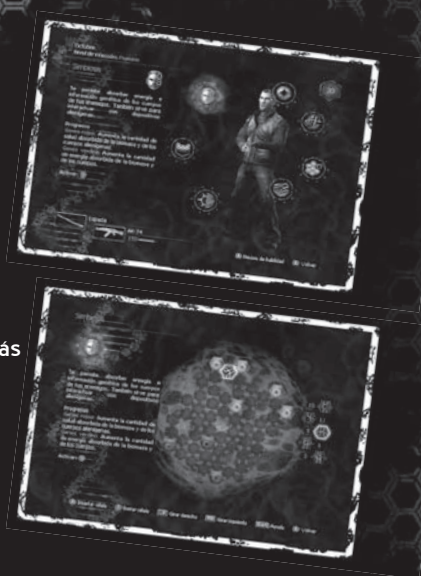
Cuando tu personaje reciba una nueva mutación, se mostrará un aviso rápido en la pantalla. Puedes mostrar la pantalla del personaje (Botón BACK) para examinar la habilidad obtenida. También puedes desarrollar tus habilidades.

Elige el icono de una habilidad para acceder a la pantalla de control de mutaciones.

Cada mutación tiene su propio campo de juego. Para desarrollar estos campos tendrás que usar piezas genéticas obtenidas al derrotar a los enemigos. Las piezas genéticas disponibles se muestran en la parte derecha de la pantalla.

Para desarrollar y mejorar tus habilidades tendrás que interconectar genes clave en el campo mediante la creación de cadenas de genes. Cuantos más genes conectes con una cadena, más efectiva será la mutación.

¡Atención! ¡La cadena se activará únicamente si contiene al menos dos genes clave de distinto color!



SIMBIOSIS

Te permite absorber salud y energía de los cuerpos de tus enemigos. También sirve para interactuar con dispositivos alienígenas.

DESARROLLAR LA HABILIDAD:

Los genes rojos: Aumenta la cantidad de salud absorbida de la biomasa y de los cuerpos alienígenas.

Los genes verdes: Aumenta la cantidad de energía absorbida de la biomasa y de los cuerpos alienígenas.

TUTORIAL

Ahora puedes recolectar alienígenas y biomasa, lo que te permitirá absorber salud y energía de los cuerpos de tus enemigos, así como obtener genes de los diferentes tipos de biomasa de los alienígenas.



EVOLUCIÓN

Desarrolla la estructura de tu cuerpo aumentando la cantidad total de salud y energía.

DESARROLLAR LA HABILIDAD:

Los genes rojos: Aumenta la salud total.

Los genes verdes: Aumenta la energía total.

TUTORIAL

Ahora puedes desarrollar la estructura de tu cuerpo aumentando la cantidad total de salud y energía.



FURIA

Te permite entrar en un estado de furia durante un tiempo. Tus reflejos y el daño que causas aumentan significativamente, y cada golpe que consigas dar regenera parte de tu salud.

DESARROLLAR LA HABILIDAD:

Los genes rojos: Aumenta la cantidad de salud regenerada.

Los genes verdes: Reduce el consumo de energía.

TUTORIAL

Ahora puedes entrar en un estado de furia durante un breve periodo de tiempo. Tus reflejos y el daño que causas aumentan significativamente, y cada golpe que consigas dar regenera parte de tu salud.



VISTA ALIENÍGENA

Permite mejorar tu visión y ver en la oscuridad, así como detectar enemigos y señales invisibles que los alienígenas dejan en las paredes.

VISTA ALIENÍGENA:

Los genes rojos: Aumenta la cantidad de cosas que puedes ver.

Los genes verdes: Disminuye el consumo de energía.

TUTORIAL

Con esta habilidad se mejora tu visión y te permite ver en la oscuridad, así como identificar enemigos invisibles y señales que dejan los alienígenas en las paredes.



ESCUDO DE ENERGÍA

Permite devolver parte del daño al enemigo con el "escudo de energía" y atravesar zonas tóxicas.

DESARROLLAR LA HABILIDAD:

Los genes rojos: Aumenta el tamaño del escudo y la cantidad de daño que devuelve.

Los genes verdes: Reduce el consumo de energía y el daño recibido.

TUTORIAL

Ahora tienes el "escudo de energía" que puede devolver parte del daño a los enemigos. También te permite atravesar zonas tóxicas sin recibir daño.



DESCONECTAR DEL ENJAMBRE

Permite aislar del Enjambre al alienígena seleccionado, que atacará a tus enemigos y se autodestruirá al rato.

DESARROLLAR LA HABILIDAD:

Los genes rojos: Aumenta el tiempo hasta la autodestrucción.

Los genes verdes: Reduce el consumo de energía.

TUTORIAL

Ahora puedes aislar del Enjambre al alienígena seleccionado. Te verá como su maestro y atacará a tus enemigos. El mecanismo de defensa interno del Enjambre hará que la criatura se autodestruya después de un rato.



TRANSFORMACIÓN

Aumenta tus habilidades de combate. Te permite convertirte en la máquina letal definitiva, un guerrero igual al mejor del Enjambre.

DESARROLLAR LA HABILIDAD:

Los genes rojos: Aumenta el daño cuerpo a cuerpo.

Los genes verdes: Aumenta la energía máxima de las armas y acelera la regeneración.

TUTORIAL

Puedes dar rienda suelta al potencial de tu cuerpo mutado aumentando el daño y la energía de las armas.

ENEMIGOS



HUMANOS

En el caos total que se desató tras la invasión, la mayoría de las fuerzas armadas quedó a cargo de oficiales jóvenes. Bajo su mando, los soldados se enfrentaron numerosas veces contra los alienígenas. Pero eso no fue más que el principio. Tras darse cuenta rápidamente de que las operaciones militares estándar no eran eficaces

contra los invasores y su superior tecnología bioorgánica, el ejército cambió de táctica y pasó a las operaciones de distracción y encubiertas. Considerando que los alienígenas prácticamente dominaban todo el planeta, las fuerzas armadas mostraron una enorme organización, dedicación y talento; no solo sobrevivieron y consiguieron dañar a "El Enjambre" de forma continuada, sino que también acumularon gran cantidad de información útil sobre el enemigo. Nuestra principal táctica de combate en la actualidad es una muy conocida: golpear y correr. *La amarga experiencia de los últimos años nos ha enseñado a no enfrentarnos de forma directa con el enemigo en grandes cantidades, sino a ejecutar ataques bien planeados contra los puntos más vulnerables de su infraestructura. Éste es el motivo de que nuestras operaciones suelen tener éxito. Realizamos numerosas maniobras de distracción antes del ataque principal, que incluyen pequeños ataques contra otros puntos de sus formaciones y gran cantidad de tráfico radiofónico para enviarlos a otros lugares. Los ataques por sorpresa contra los perímetros y los reconocimientos ofensivos ayudan a provocar al enemigo para que contraataque, haciéndolo vulnerable y ayudándonos a conseguir más información útil sobre su comportamiento, estructura social y maniobras de combate. Importante: fueron estos ataques los que nos permitieron descubrir y estudiar las incubadoras, unas estructuras especiales donde los alienígenas almacenan a los humanos capturados. Se cree que las incubadoras producen infiltradores, unos mutantes especiales que se adentran en nuestros puestos avanzados y los marcan para ser atacados. Según la última directiva de la Base, la prioridad principal de todas las unidades de batalla es localizar las incubadoras y matar a todas las criaturas sospechosas. Aunque las operaciones de combate son extremadamente importantes, no habrían tenido tanto éxito sin el uso de minas. Ha quedado comprobado que la utilización adecuada de*

cables de activación, de minas antipersona y de minas antitanque puede afectar de forma significativa a la actividad de los invasores en una zona determinada. La gran eficacia de las explosiones direccionales y la incapacidad de los alienígenas para detectar los rayos láser nos han proporcionado buenos métodos de protección de nuestros puestos. Se recomienda viajar a través de las comunicaciones subterráneas y de los túneles de alcantarillado. Los enfrentamientos continuados no están recomendados y solo están permitidos cuando sirvan para permitir a los camaradas llevar a cabo su misión. Tras estos enfrentamientos, hay que esconderse en los túneles y minar las rutas de retirada.

*Capitán Sergeyev S. V.
Notas para los soldados
Moscú-0, 12 de diciembre, año 5.*



EL ENJAMBRE

La mayoría de las investigaciones fueron efectuadas durante las últimas fases de la guerra, como parte de las operaciones "A. D." y "Libro Rojo". El objetivo de estos proyectos era obtener y procesar datos de los alienígenas capturados, así como estudiar la estructura de sus cuerpos. Se proporcionó a los científicos supervivientes el mejor equipo disponible en laboratorios secretos especialmente diseñados. La investigación y los análisis efectuados por ellos nos proporcionaron valiosa información sobre las características biofísicas y anatómicas de los cuerpos xenomorfos.

"El Enjambre" es, en la práctica, una congregación de varias especies biológicas y no biológicas, reunidas durante el transcurso de su viaje por el universo. "El Enjambre" absorbe las cualidades útiles de los organismos con los que se encuentra, y descarta las inútiles; así ha reunido una enorme base de datos de formas de vida. Basándose en la información obtenida, puede crear nuevos organismos aptos para una necesidad específica y dotados de habilidades peculiares. Aunque "El Enjambre" no usa tecnología propiamente dicha, algunos de los organismos que crea disponen de diversos mecanismos implantados. En general, cada criatura de "El Enjambre" tiene una misión y, una vez finalizada, puede ser reabsorbida y procesada para volver a una masa universal, a partir de la cual se crean otras criaturas.

TIPOS DE ALIENÍGENAS CONOCIDOS



PARÁSITO

Una pequeña criatura con varias patas y un cuerpo alargado. Es una mezcla entre oruga y serpiente.

El cuerpo es liso, sin apéndices ni espinas. Tiene una boca muy marcada, con varias hileras de dientes.

Papel en "El Enjambre": destruye la intercomunicación entre las células de los organismos vivos, lo que suele provocarles una parálisis completa.

DETECTOR

Una pequeña criatura con un cuerpo redondo sólido y varias patas delgadas, parecida a una araña. Tiene unos llamativos puntos rojos en el cuerpo que brillan en la oscuridad.

Papel en "El Enjambre": investiga y detecta. Es uno de los organismos inferiores producidos en masa por "El Enjambre". Rastrea otras criaturas e intenta acercarse para atacarlas. Si lo consigue, explota, emitiendo un chorro de mucosa ácida que atrae a otras criaturas de "El Enjambre".



EXPLORADOR

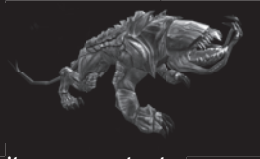
Una criatura humanoide de tamaño medio. Su velocidad de movimiento es media. En lugar de cabeza tiene una formación especial que le permite escanear y analizar el entorno. Si resulta atacada, intentará escapar, pero puede usar el escáner de su cabeza para confundir temporalmente a sus enemigos. Papel en "El Enjambre": un trabajador auxiliar utilizado para explorar y llevar

objetos y organismos capturados a las bases.

PERSEGUIDOR

Una criatura grande y amenazadora. Tiene grandes mandíbulas y dientes bien desarrollados, además de unas piernas fuertes con grandes zarpas afiladas. Su cuerpo está cubierto por tendones y púas, y algunas partes están protegidas por carcasas resistentes. Es rápido y ágil, y capaz de dar grandes saltos de forma repentina.

Papel en "El Enjambre": un guerrero versátil utilizado como fuerza de ataque genérica. Antes de la llegada de los infiltradores, los perseguidores eran los encargados de buscar bases y puestos avanzados humanos.



ARTILLERO

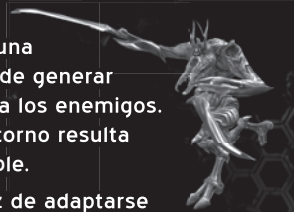
Una criatura rápida y ágil parecida a un insecto. Dispone de un arma de plasma natural, cuya munición es generada por su propio organismo. Es capaz de crear un escudo protector de energía a su alrededor que refleja los ataques a distancia. Es débil en enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

A veces se pueden encontrar larvas de artillero (pequeñas criaturas sin desarrollar) que crecen en algunas paredes.

SPARG

Una criatura alta, ágil y muy fuerte. Cuenta con una potente arma cuerpo a cuerpo natural: es capaz de generar bolas de energía en sus manos y de lanzárselas a los enemigos. Gracias a su capacidad de confundirse con el entorno resulta extremadamente peligrosa, ya que es casi invisible.

Papel en "El Enjambre": un soldado clásico, capaz de adaptarse a cualquier condición de combate y de enfrentarse a todo tipo de enemigos.



Lanzadera

Una veloz criatura voladora, diseñada para transportar unidades de batalla de "El Enjambre" a las zonas designadas. Dispone de un buen blindaje, pero no tiene ningún arma y no puede atacar.

EXTERMINADOR

Un gran monstruo humanoide con armamento pesado. Es capaz de soportar gran cantidad de daño y su cuerpo está cubierto por un blindaje pesado. Incluso uno solo supone una seria amenaza en un enfrentamiento directo. Su gran capacidad de supervivencia le permite seguir operativo incluso después de recibir docenas de impactos de bala o de ser afectado por una explosión directa.

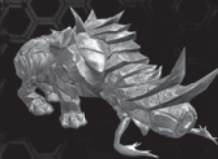
Papel en "El Enjambre": los exterminadores fueron creados especialmente para acabar con los escuadrones humanos y para efectuar operaciones de limpieza. Se parecen mucho a los humanos y llevan armamento similar para causar un efecto psicológico añadido.



ANIKILADOR

Por suerte, no abundan demasiado. Estos monstruos están totalmente cubiertos por una carcasa protectora resistente a las armas. Cuentan con cañones de plasma gigantes. La munición es generada en el interior de sus cuerpos.

Papel en "El Enjambre": son una especie de vehículo pesado. Sus disparos de plasma pueden penetrar cualquier blindaje. Aún no hemos encontrado sus puntos débiles.



SUPERVISOR

Estas criaturas nunca fueron vistas durante la invasión. Sus cuerpos aparecieron por primera vez durante unas operaciones en los montículos. Son extremadamente peligrosos en combate a distancia, en parte debido a su capacidad de paralizar al enemigo.



En combate cuerpo a cuerpo son muy débiles, así que intentan evitarlo a toda costa. Papel en "El Enjambre": son criaturas de alto nivel con una inteligencia bien desarrollada. Actúan como supervisores en sus respectivos montículos. Son capaces de obtener información genética a partir de organismos vivos, matándolos en el proceso. Usan parásitos para paralizar a sus objetivos.



COLOSO

Suponemos que esta criatura es uno de los gigantes creados por "El Enjambre" al principio de la guerra y que utiliza información genética obtenida de criaturas gigantes de otros planetas.

Papel en "El Enjambre": enfrentarse a fuerzas militares numerosas. Es prácticamente imposible derrotar a esta criatura en una confrontación directa.

De las notas del coronel Alexander Svetlov:

Nuestro primer encuentro con el Coloso fue una horrible experiencia para nuestra división acorazada. Nos dirigíamos a una autopista entre Moscú y Smolensk cuando vimos la cabeza de esta monstruosidad detrás de los árboles. Su tamaño es realmente asombroso. Nuestros tanques no pudieron hacer nada contra su blindaje y tuvimos que retirarnos. Pedí todos los vehículos de combate de infantería (VCI) disponibles para intentar cubrir nuestra retirada. Lanzaron al menos 16 misiles a la bestia desde una distancia de 3 km. Todos los misiles dieron en el blanco, pero ni siquiera pestañeó. Instantes más tarde, un rayo azul atravesó nuestros VCI y quedaron inmóviles: la munición de algunos de ellos explotó. Algunos de mis hombres que estaban en la zona dicen que los vehículos ardieron durante varias horas, produciendo nubes de humo ácido. El vehículo en el que yo me encontraba también atacó a la criatura, y le arrancó una placa quitinosa y un trozo de carne oscura. El monstruo ni siquiera pareció notarlo; se movía hacia nosotros sin prestar mucha atención a nuestros ataques. Nos salvó un pequeño bosque en el que pudimos ocultar nuestro T90 y esperar a que la bestia pasase de largo. Llegamos a Smolensk dos horas más tarde, pero ya no había nada que defender. El Coloso destruyó la ciudad totalmente.

MENÚS DEL JUEGO

MENÚ PRINCIPAL

Éste es el menú que se muestra al principio del juego.



MENÚ DE GUARDADO

Aquí podrás gestionar las partidas guardadas. Se puede acceder desde el "Menú principal", así como desde el menú del juego.



OPCIONES DEL JUEGO

Aquí podrás cambiar diversos ajustes del juego para configurarlo a tu gusto.



MENÚ DEL JUEGO

Pulsa START para acceder a este menú durante la partida. Desde aquí podrás visitar el "Menú de opciones", el de carga y guardado o el "Menú principal", así como salir de la partida.



CONEXIÓN CON XBOX LIVE

Xbox LIVE® abre un nuevo mundo de posibilidades para los amantes de los videojuegos. Cada jugador puede encontrar el juego perfecto y probar las versiones gratuitas de los cientos de títulos de nuestra biblioteca. Además, gracias a componentes descargables como mapas, canciones, armas y niveles, los jugadores podrán sacar aún más partido a cada juego. ¡No olvides conectarte y jugar con tus amigos estén donde estén! Con Xbox LIVE, la diversión nunca acaba.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

CRÉDITOS

TARGEM GAMES

PRODUCER

Stanislav Skorb

PROJECT MANAGER

Nikolay Seleznyov

Evgeny Khrunov

Alexey Tchestnych

Dmitry Baltin

DESIGN

Nikolay Seleznyov

Alexey Tchestnych

Sergey "JSinx" Udurminsky

Andrey "Mikhalych" Katorgin

Denis Galanin

Constantine Chernov

Ilya Sadchikov

PROGRAMMING

Alexey Skryabin

Vasily Deynega

Elena Evdokimova

Ivan "Vandeer" Bizyaev

Igor Degtjarjov

Sergey "Ice Cat" Kluchkovsky

Sergey Shelomentzev

GRAPHICS

Ivan Snigirev

Alexander Margushin

Alexander Menshikov

Alexander Beliaev

Alexey Senchenya

Anton Khudiakov

Gregory Ivanov

Egor Ustuzhanin

Ivan Butorin

Igor Kamennoy

Konstantin Koremin

Maxim Kovalenko

Mikhail "Rai" Matvienko

Nikolay "dude" Chernikov

Olga "kot" Kotukh

Roman Latynov

Rustam Turey

Sergey Mitryaev

Stas Cherva

SOUND AND MUSIC

Andrey Samoiloff

Anton Popov

TESTING

Andrey Antonov

Yaroslav "iddqd" Chulkstan

SPECIAL THANKS

Marina Nikonova

Alexey Andruschenko

Alexander "Sherman" Proskuriakov

Boris Smirnov

Evgenia Zhiganova

Olga Prokhorova

Petr "p!t" Kukushkin

Svetlana Chestnykh

Elizabeth Sergeeva

Tatiana Zhuro

OUTSOURCERS

Arise Games (Wargaming.net)

CatsWhoPlay

DTF

Mocap.ru

BUKA ENTERTAINMENT

PRODUCER

Alexey 'Stalker' Peshekhonov

PRODUCT MANAGER

Stanislav Pleschev

TECHNICAL EXPERT

Kirill Bestemianov

DESIGNING ARTISTS

Sanan Ushanov

Daniella Klimashevskaya

Artem Sukhanov

Evgenia Potemkina

PR AND ADVERTISING MANAGER

George Dobrodeev

PR MANAGERS

Anastasia Potemkina

Alevtina Vinogradova

PR AND ADVERTISING

ASSISTANT MANAGER

Elena Barsukova

MARKETING SPECIALIST

Ludmila Osipova

COMMUNITY MANAGER

Sergey Vladinets

Vladislav Zhuravlev

INTERNATIONAL SALES MANAGERS

Daria Donets

Yaroslav Sevostyanuk

HEAD OF PRODUCT DEPARTMENT

Maxim Lelkov

TRAFFIC MANAGER

Anna Kutseva

SOUND EXPERT

Yuri Lenin

EXECUTIVE PRODUCER

Alexander Pak

SENIOR TESTER

Mikhail 'FatalI' Sineokiy

BUKA ENTERTAINMENT TESTERS

Anton 'Aries' Kirsh

Ivan 'Qa' Rainov

Dmitry 'Solovey' Anufriev

Kirill 'Nightcrawler' Leiko

Alexander 'Russian_Bear' Konyakhin

Andrey 'S.J. Forrest' Lesnyakov Nikita

'Graf Seth' Portyanko

Alexander 'Krutoy_men' Sedykh

BUKA ENTERTAINMENT

EXTERNAL TESTERS

Petr 'Piton' BelyaevDmitry

'DragonVD' Volkov

Maksim 'Meller' Vekhtev

Andrey 'xabbal' Rostanin

Sergey 'pushok' Kozhevnikov

Egor 'gex' Gusev

Maksim 'Barhan' Mandrik

Evgeny 'ink' Petrov

Pavel 'phlex' Vekshegonov

MARKETING DEPARTMENT

Elena Antonova

Andey Antonov

Maksim Alexeev

Natalia Ankundinova

Vadim Loshilov

Sergey Nagorniy

Nina Starichenkova

Alexander Petrinsky

Olga Polkovnikova

Maksim Alexeev

Igor Kolchin

Sergey Kapustin

Andrey Pashkovsky

Elena Domnikova

Evgeny Samsonov

Valery Tikhvinsky

Sergey Fedosov

Andrey Silkov

Pavel Klovov

Alexey Kapuza

Vyacheslav Grigoriev

SALES MARKETING

Aleksander Kochetkov

Tatiana Mitrofanova

Artem Mitrenkov

Andrey Kravchinsky

Elena Boriskina

Anton Danilov

Law department

Georgy Vitaliev

Evsey Evseev

Natalia Lebedeva

TECHNICAL SUPPORT

Evgeny Dmitriev

Sergey Sherban

Kirill Stolarov

Aleksandr Murashov

Roman Mudritsky

Ekaterina Borsheva

MANAGING DIRECTOR

Alexander Mikhailov

FINANCE DIRECTOR

Igor Sukhov

HEAD OF MARKETING DEPARTMENT

Tatiana Ustinova

HEAD OF DEVELOPMENT DEPARTMENT

Ivan Bunakov

SPECIAL THANKS TO

Ivan Bunakov

Sergey Bobkov

Carlos Mateos

Dmitry Penzin

Ilya Mamontov

Yuri Maslikov

Evgeny Popov

Maksim Nikolaev

Vasily Molkov

Svetlana Ladoshkina

Vladimir Minyaev

Igor Ustinov

Daniella Klimashevskaa

Evgenia Gavrilova

Victor Epishin

Valery Voronin

505 GAMES S.R.L.

PRODUCER

Chiara Pasquini

PROJECT MANAGER

Alberto Torgano

ASSOCIATE PRODUCER

Davide Racah

ASSISTANT PROJECT MANAGER

Pierluigi Bellini

SENIOR GLOBAL BRAND MANAGER

Alex Price

GLOBAL BRAND MANAGER

Victoria Martin

HEAD OF EUROPEAN DEVELOPMENT

Andrew Wensley

PRODUCTION MANAGER

Stefano Stalla

HEAD OF GLOBAL BRAND

Tim Woodley

MANAGING DIRECTOR

Ian Howe

PUBLISHING MANAGER

Silvana Greenfield

OPERATIONS CO-ORDINATOR

Sharon Malcolm

SALES DIRECTOR

Ralph Pitt-Stanley

EUROPEAN MARKETING MANAGER

Alison Mitchell

CREATIVE MANAGER

Mark Stevens

STUDIO CO-ORDINATOR

Charlotte Hall

GRAPHIC DESIGNER MANAGER

Lara Spinazzola

DESIGNER

Andrea Quinteri

Rebecca Meyer

505 GAMES (US), INC

PRESIDENT

Adam Kline

VP. MARKETING

Jeremy Barnett

DIRECTOR OF SALES

Gary Kinnsch

VP. PRODUCTION

Raphael Hernandez

ASSOCIATE PRODUCER

David Welch

ASSOCIATE PRODUCER

Jared Sain

VP. FINANCE

Susan Evans

DIRECTOR OF OPERATIONS

Nic Ashford

MARKETING

Howard Liebeskind